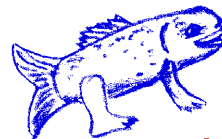
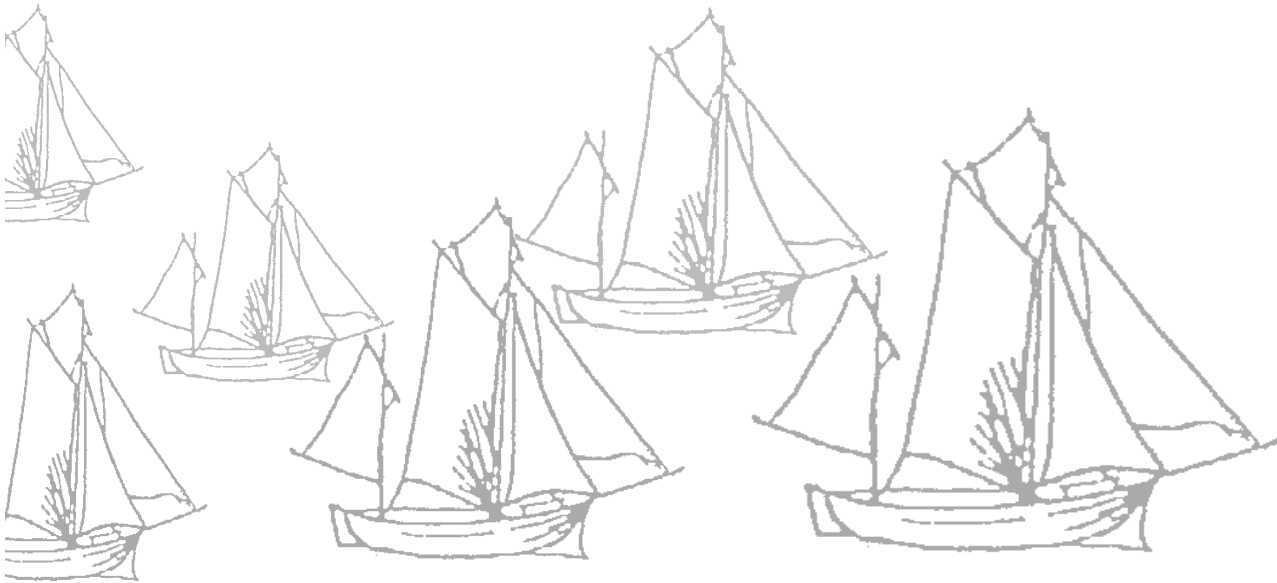
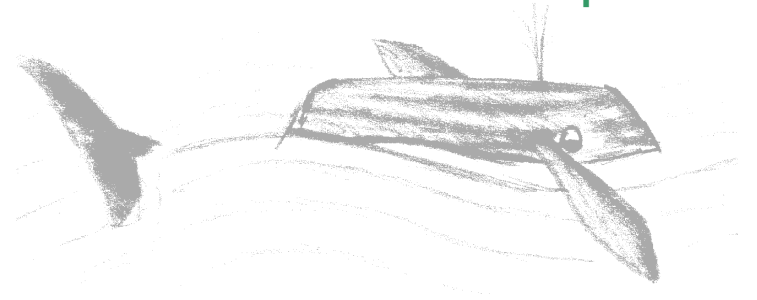
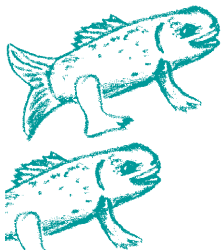


Der Bootswal

Eine besondere
maritime Kinder-Spiel-Idee

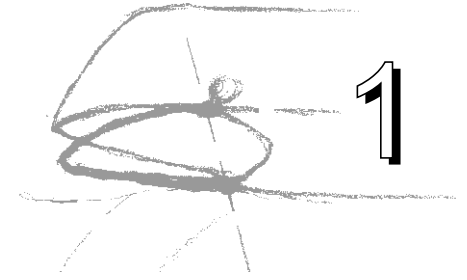
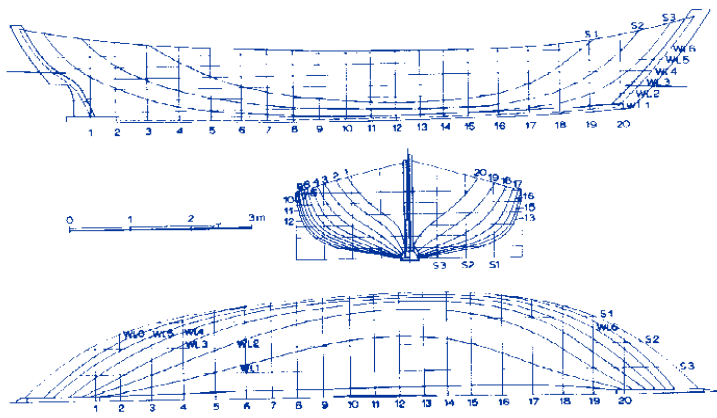
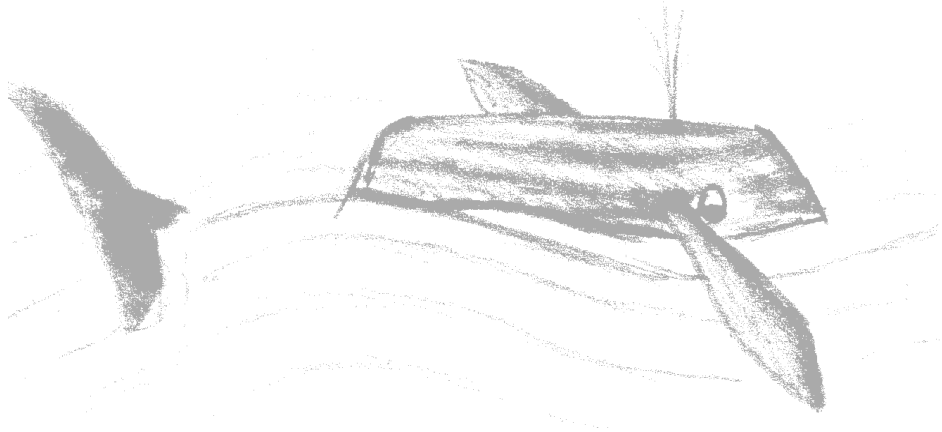
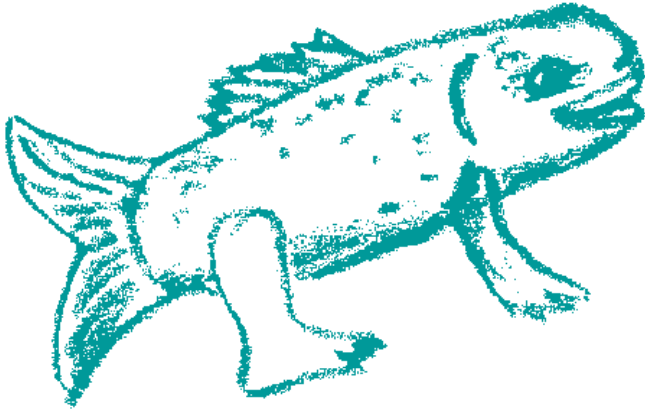


**Kinder
brauchen mehr
als nur Bewegung**



DER BOOTSWAL

EINSTIEG



DAS MEER

Keimzelle und Ursprung des Lebens. Geheimnisvoll, unerforscht und voller Leben. In grauer Urzeit verließen die ersten Lungenatmer das Meer, um den Lebensraum Land zu bevölkern. Später kehrten einige wieder zurück in das Meer, z.B. die Wale.

DER WAL

Das größte Lebewesen unserer Zeit. Walfunde sind Höhepunkte im Leben an den Küsten. Wirklichkeit, Kindertraum und Märchengestalt. Fantastisch in seinen Ausmaßen und seinen Linien. Zeugnis optimaler Anpassung an einen Lebensraum.

DAS BOOT

Das Holzboot, so groß und so geformt wie ein Wal. Aufgebaut mit einem Gerippe und einer Haut, die Spanten und Planken. Ein Gerippe auf dem Rücken schwimmend. Gelingen in Form und Funktion.

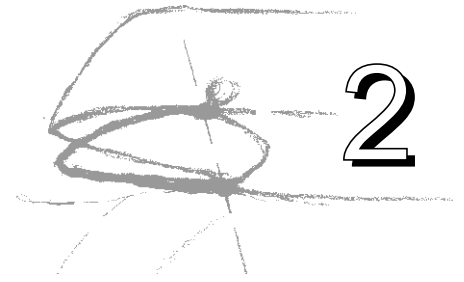
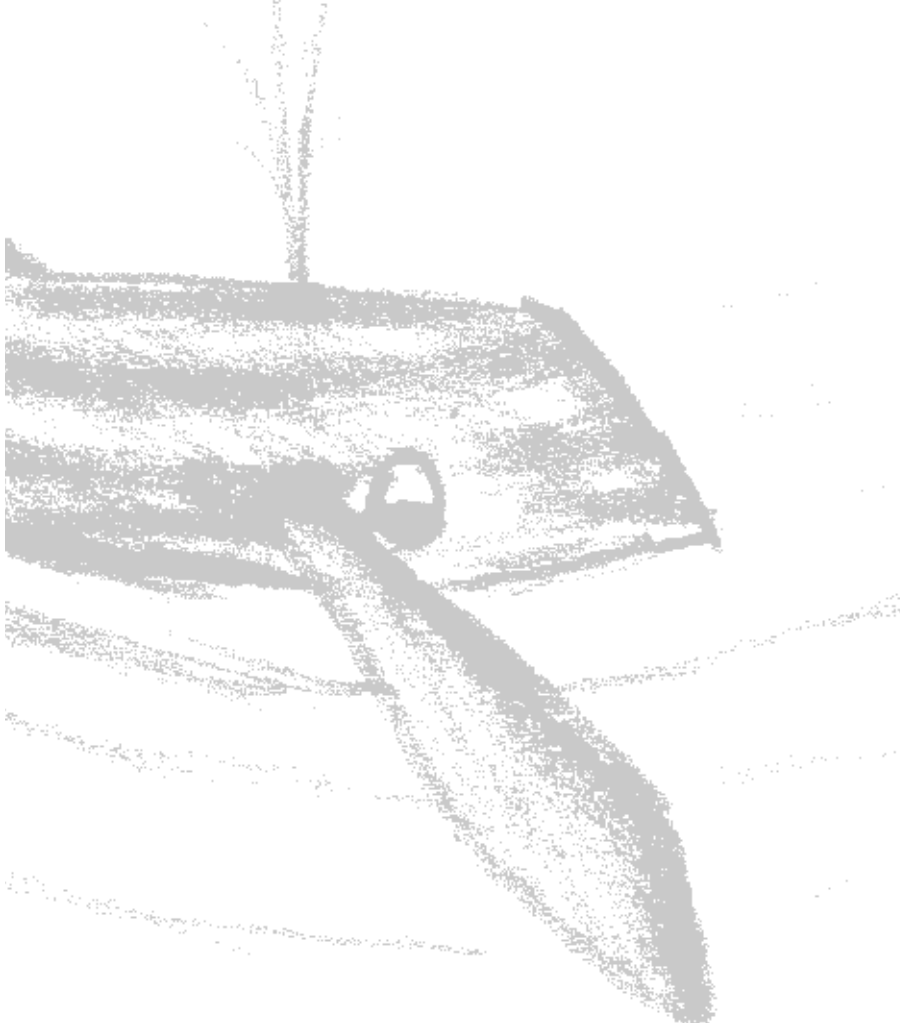
VERWANDTSCHAFT ZUM WAL

Wal und Boot waren und sind Gegenstände kindlicher Fantasien und Abenteuerlust.

Das informative Potential im Einklang mit dem Spielreiz beider Figuren läßt das Verständnis der Kinder für Natur und Technik wachsen. So erwächst im freien Spiel aus Wal und Holzboot - Spiel und Wissen.

DER BOOTSWAL

Mehr im Spiel



DER BOOTSWAL

Ziel

extrem differenzierte Innen- und Außenspielräume

Starke Sinnesreizungen durch Klang, Duft, Lichtwechsel und besondere haptische Zonen

Der Bootsval verknüpft Erkenntnisse über die Entwicklung der Natur und der Technik, die tlw. gleichartigkeit der Lösungen.

Natürlich werden die Komponenten des Wals in Erlebniszonen umgesetzt und bespielbar gemacht.

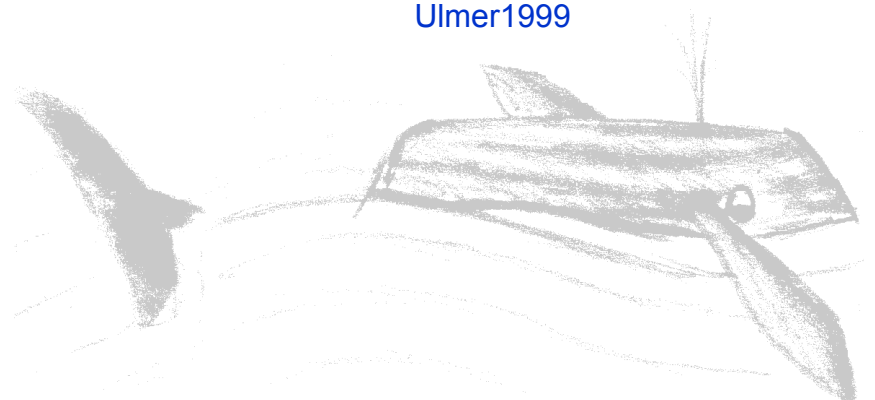
„Eine innovative Spielidee!“

Zitat Jürgen Kleeberg aus

Spielräume für Kinder

planen und realisieren

Ulmer1999



DER BOOTSWAL

DER SPIELWERT



DER ÄUßERE SPIELWERT

Die Dimension ist der Reiz.

Die Ausmaße des größten Lebewesens zu erklettern, um sich vergleichen zu können ...

Schwimmbewegungen nachzuspielen, auf den Flossen zu federn, dem hungrigen Maul zu entweichen oder in ihm untertauchen zu können.

Aus dem Fischernetz ihn befreien zu wollen, seinen Buckel oder die Schwanzflosse runterrutschen zu wollen, vereint Erlebnis, Bewegung, Umweltinteresse und Abenteuer.

Spielen ist illusionär.

Aber vorsicht klabuster klabuster, innen ist es duster.

Wer verschluckt wird taucht in Dunkelheit ein und dröhnt gegen das Meeresrauschen an.

Aber das Maul steht immer auf und man kommt auch mal wieder raus.

Jonas hat das auch schon mal erlebt.

BRUSTFLOSSENBALANCE

Zwei FLOSSEN aus witterungsbeständigem Robinienholz, RAGEN IN DEN RAUM. Einzeln und in Gruppen balancieren die Kinder die federnden Flossen entlang, können so Balance und meer erleben.

NETZSCHAUKEL

Pendelnde Erholung vom Befreiungsspiel mit dem Netz, in einer Netzschaukel unter der Flosse.

